

Instituto Fermín Naudeau

Proyecto

Juego

“Just Think”

Del Río, Amilcar

Ricord, Roxanne

Beach, Katherine

Johany Anguizola

Macre, Dayana

XI-M

Profesora: Mi Sú Fung.

10-12-2010

Tabla de Contenido

	Págs.
Introducción.....	1
Objetivo Especifico.....	2
Conceptos aplicados.....	3
Materiales con descripción y Presupuesto.....	7
Comentarios, Sugerencias, Observación.....	8
Bibliografía.....	9
Anexo.....	10
Validaciones.....	11

Introducción

En este trabajo podrán encontrar información importante relacionada con el juego de matemáticas, detalles sobre los temas que abarcan el mismo, sus reglas, su nombre, su lema y la razón del anterior. Una lista de los materiales que hicieron posible la confección del mismo junto con su respectivo precio. Cabe destacar que no todos los materiales fueron comprados, pues miembros del grupo poseían algunos de los mismos. En general el juego fue elaborado con más énfasis en lo mental, que en el arreglo visual; es decir que dedicamos más tiempo para elaborar su contenido, sus pautas, sus trabas, sus ventajas, su idea global general, su propósito y todo aquello que lo hiciera más atractivo para el público; y dedicamos menos tiempo para su aspecto visual, a pesar de lo anterior el juego se ve bien, pero pudo haber quedado mejor. Sin embargo estamos conformes con el resultado del juego, ya que es producto de nuestra creatividad, imaginación y trabajo en grupo.

Por último encontrarán comentarios, sugerencias y observaciones que surgen de esta experiencia, que aunque sacrificada, tiene como resultado un producto de calidad.

Objetivo Específico

Con la construcción de este juego se busca tener un instrumento de aprendizaje, algo que facilite el mismo y lo convierta en diversión y entretenimiento. Por lo general se plasma que estudiar es aburrido, cansón y que da pereza, sin embargo este juego busca cambiar esa percepción, dándole un giro radical, haciéndolo interesante, real, ameno, variado y divertido.

Se enfoca específicamente en los temas de 4to año como son: desigualdades, potenciación y ecuaciones cuadráticas.

Su objetivo principal es ejercitar nuestra mente, ese músculo tan necesario y del que dependemos constantemente, gracias a él podemos realizar nuestras actividades diarias; por lo anterior vale la pena ejercitarlo, ya que como cualquier otro musculo, si no se usa, si no se ejercita, se atrofia.

El juego reúne los temas anteriores, en un extraordinario producto: nuestro juego titulado "*Just Think*".

Conceptos Aplicados

En este juego se aplican los temas: Desigualdades, Ecuaciones Cuadráticas y Potenciación.

Estas se pueden justificar por etapas a lo largo del juego. La que aparece en primer lugar es la potenciación. Luego aparecen las ecuaciones cuadráticas y las desigualdades.

Para explicar un poco más sobre estos temas. Expliquemos el mecanismo del juego, pero antes de eso su nombre y lema:

Nuestro juego de matemáticas se llamará "*Just Think*". Su nombre significa "*Solo Piensa*", y le decidimos llamar así porque es necesario pensar, es imperativo pensar, eso nos mantiene con vida. Por lo anterior es recomendable ejercitar nuestro cerebro para que piense mejor, para que se mantenga en forma, porque como cualquier otro músculo se atrofia si no se utiliza. Eso nos lleva a su lema "*Its Easy*". "*Es fácil*" (en español), porque en realidad lo es, no requiere de mucho esfuerzo, es más, lo hacemos a cada momento, en lo cotidiano. La diferencia es que en este caso se tendrá que pensar en números, si se quiere ganar el juego.

Y como es fácil queremos que los demás lo sepan, que el público lo vea fácil, que se sienta identificado con el lema y se atreva a jugarlo. *Just Think*, basado en la idea de que hay que distraerse, pero a la vez ejercitar la mente. En realidad el juego es una combinación de cosas, de temas, para hacer de éste algo fabuloso.

Básicamente el juego consiste en dos fases o bloques, la primera fase consiste en contestar en un lapso de tiempo corto las potencias de números específicos, Habrán dos ruletas, cada una tendrá números, la que contenga más números será utilizada para la base (recordemos los elementos, la base es el número que se eleva a un exponente x) y la que contenga menos números, será utilizada para el exponente. El jugador deberá responder correctamente la potencia (el resultado de elevar a un exponente x , la base) luego de haber girado las dos ruletas. Una vez conteste de forma acertada la pregunta lanzará los dados y avanzará la cantidad que indique el mismo.

La segunda fase del juego entra en acción cuando el jugador falla la potencia, y surge con el objetivo de no hacer tan difícil el juego, dando así una segunda oportunidad. Cuando la persona no contesta en el periodo que se le dio, la potencia, será penalizada y deberá agarrar una tarjeta que deberá leer y mostrar a los jugadores. El contenido de esta tarjeta será de dos temas posibles, las desigualdades y las ecuaciones cuadráticas. El nivel de dificultad de las mismas irá variando conforme aumente de nivel. Luego de leerla, deberá resolver lo que en la tarjeta se plantea. Se proporcionarán hojas, borrador y lápiz para que el jugador pueda resolver los mismos. El jugador tendrá que ser habilidoso y ágil, ya que tendrá un tiempo determinado para resolver el problema, y así evitar perder su turno. Suponiendo que el jugador lo resuelva correctamente, podrá lanzar los dados y ver cuánto avanza, la cantidad que le salga será dividida entre dos, y de resultar un decimal será redondeada al entero, ésta será la cantidad de pasos que avanzará.

Las tarjetas serán barajeadas por el árbitro antes de comenzar de juego para que no haya ninguna clase de malentendidos y todo sea justo

El objetivo del juego será completar la vuelta al tablero, cosa que no será fácil, pero tampoco imposible. Una vez el jugador complete la vuelta deberá permanecer jugando por un periodo de 3 turnos. Si en ese periodo un segundo jugador completa la 1era vuelta, también conseguirá una casa. Esto obligará a los jugadores a desempatar, hacer la llamada "muerte súbita". Ambos resolverán un problema (el mismo para ambos), el que lo resuelva primero ganará el juego, y como recompensa recibirá un hotel, sinónimo de progreso.

El juego será dividido por niveles, todo el trayecto estará dividido en 5 niveles, cada nivel indica una pequeña bonificación de tiempo, mientras más cerca se esté del nivel 5, más tiempo se tendrá para resolver el problema y para contestar la pregunta (la potencia).

El tiempo será llevado por un árbitro, este custodiará la carta que ha de entregar al ganador del juego. La Carta llevará un mensaje positivo y una moraleja, aparte de la felicitación, claro está. Junto con lo anterior el árbitro se encargará de verificar la respuesta que dé el jugador.



En la foto de arriba pueden apreciar las ruletas, también podrán ver los cartoncillos o tarjetas, en las cuales estarán los problemas ya mencionados. Los niveles y las imágenes que adornan el tablero, cada una tiene su explicación y razón justificada.

Los problemas que irán en las tarjetas serán sacados previamente de un libro de matemáticas. Cabe mencionar que en el juego se utilizarán fichas, las cuales representarán a los jugadores; y el orden en el que jugarán dependerá de la suerte o, como otros la llamaría, probabilidades, ya que todos los jugadores lanzarán los dados para ver quien saca el puntaje más alto.

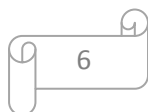
Algo que vale la pena aclarar es que el orden de las apariciones de los temas se da, porque consideramos que la potenciación es algo más fácil de realizar, por ende la pusimos en primer lugar y como primera opción, de manera que si se resuelven todas las que le toque, podrá ganar el juego sin siquiera ver los problemas de desigualdades y ecuaciones cuadráticas, que requieren de un poco más de atención.

Para no complicar y hacer el juego tedioso para el público, cada vez que le toquen las tarjetas, la indicación será la misma, y esta será “resolverla”; y la anterior no es porque no se nos ocurra otra forma, como por ejemplo: dar el conjunto solución en notación, representar en notación de intervalos o representar la respuesta en una gráfica (en el tema de desigualdades). Sino porque haría el juego muy largo, y esto sería un factor determinante al momento de jugarlo.

A parte de la anterior tampoco quisiéramos abusar de las capacidades de los jugadores, porque a pesar de que sabemos que existen personas capaces de hacer lo anterior, sabemos también que hay muchas que no. Asíque esto sería una restricción de nuestro juego para las masas, cosa que no sería buena si quisiéramos comercializar el juego.

Las reglas del juego serían las siguientes:

1. EL primer jugador en completar la primera vuelta, conseguir una casa y mantenerse como único en completar la vuelta por 3 turnos gana.
2. Si hay un segundo jugador en completar la 1era vuelta en el tiempo anterior, también obtendrá la casa y tendrá que desempatar con el 1er jugador, ambos resolverán un problema (el mismo) y el que lo resuelva primero obtendrá un hotel y ganará el juego.
3. Los jugadores tirarán dados para determinar el orden, es decir quién será primero, segundo, etc.
4. Se utilizaran dos ruletas: una para las bases y otra para los exponentes.
5. El jugador tendrá un tiempo definido por el nivel en que esté para responder la pregunta.
6. Si el jugador no responde la pregunta, será castigado y tendrá que resolver un problema que se le suministrará en una tarjeta. Esto le servirá para no perder el turno. De no resolver el problema el jugador, perderá su turno y tendrá que esperar al próximo para poder avanzar.
7. Al resolver el problema que se le suministre en la tarjeta según el nivel, el jugador tirará los dados para ver cuántos cuadros avanzará en el tablero; como falló en el 1er intento(al fallar la potencia), la cantidad se dividirá entre dos, si resulta con decimales ser redondeará y esa será la cantidad de cuadros que avanzará.



8. El jugador podrá utilizar shortcut (atajos) siempre y cuando le salga un bonus que se encontrará en el mazo de tarjetas del nivel que esté.
9. Serán 5 niveles en total.
10. Una vez se complete la primera vuelta al tablero el jugador recibirá una casa, como recompensa.
11. Habrá un árbitro que lleve el tiempo con ayuda de un cronómetro, que confirme las respuestas y que le entregará una carta al ganador.
12. EL juego es apto solo para personas de 16 años o más.
13. La carta que se le entregue al ganador tendrá un mensaje positivo y aplicable a la vida real, junto con una felicitación por ganar el juego.
14. El juego puede ser jugado por un máximo de 5 personas.
15. Una vez el jugador responda la pregunta que se le haga, es decir conteste con la respuesta correcta la potencia, tirará los dados y avanzará la cantidad de que indique el mismo. Solo se utilizará un dado, de manera que el mayor número que pueda obtener un jugador será seis.



En resumen este juego busca entretenimiento acompañado de aprendizaje y ejercicio mental.

Materiales con descripción y presupuesto

Materiales	Costo
Cartulina Morada	\$.55
Cartulina Amarilla	\$.45
Cartulina Anaranjada	\$.45
Cartulina Verde	\$.45
Marcadores de colores	-
Papeles de construcción	-
Dos Ruletas	-
Imágenes variadas	-
Fichas	-
Casitas	-
Hotel	-
Cronómetro, celular o reloj que tenga el mismo	-
Papel Manila	\$.51
Dados	-
Tablero de otro juego	-
Goma	-
Total	2.41

Comentarios, Sugerencias, Observaciones

Comentarios:

Al terminar con la construcción y elaboración de este juego tenemos como comentarios:

- La experiencia fue excelente; fue divertida, fue enriquecedora y sobre todo fue entretenida.
- Es un buen trabajo de fin de año, ya que se varía con el esquema de poner exámenes escritos, y por otro lado se estimula la creatividad del estudiante.
- Creemos que es un gran juego, que es entretenido, que su lema y nombre motiva el probarlo, y luego jugarlo.
- Es una forma de mantener la mente activa y concentrada en algo.

Sugerencias:

- Este tipo de trabajos se debieran incluir en otras cátedras, en otras materias a parte de la de matemáticas, para así estimular la imaginación del estudiante.
- Al momento de anunciar estos trabajos se debe tener un buen repertorio en lo que a temas se refiere, para que los grupos no repitan sus temas y se caiga en una monotonía.
- Se debería, una vez calificados los juegos, hacer una especie de feria de juegos en la escuela, para que así todos los estudiantes probáramos los juego de los otros y diéramos nuestras opiniones.

Observaciones:

- La elaboración de este juego, fue económica, ya que la mayoría de los materiales que necesitábamos, miembros del grupo lo poseían.
- En sí, el juego puede generar destrezas, en la medida que se juegue, es decir que mientras más lo juegues, más probabilidades tendrás de adquirir velocidad y agilidad, en lo que a cálculo de números se refiere.
- El juego simula un poco la vida, ya que en un comienzo eres estudiante, estás en la escuela y tienes tarea; lo anterior concuerda con los problemas de potenciación, desigualdades y ecuaciones cuadráticas. Pero después de un tiempo avanzas a otra etapa, que pudiera ser la etapa adulta en la que te estabilizas, en la que realizas tu sueño, con ayuda de lo que aprendiste. Esto se simboliza con la entrega de la casa. Por último debes mantenerte ahí durante un tiempo, esto se representa en el quedarse jugando por 3 turnos. Lo anterior simboliza que no es solo llegar a la cima, sino mantenerse ahí.

Bibliografía

- Matemáticas 10, álgebra y geometría con trigonometría, autores: Diana L. de Lajón y RicardoLajón P.
- Problemas sacados del libro mencionado (Matemáticas 10, algebra y geometría con trigonometría, autores: Diana L. de Lajón y Ricardo LajónP.)
- Autor de la idea: Amilcar Del Río.

Анекс

VALIDACIONES

Instituto comercial Panamá

- ESTUDIANTE: JOSAFATH PINTO

CURSA EL: X AÑO

OPINION SOBRE EL JUEGO: Es una buena forma de entretenerse y además podemos aplicar los conceptos adquiridos en los temas de las desigualdades y las ecuaciones cuadráticas.

- ESTUDIANTE: XANIA CATILLO

CURSA EL: XI AÑO

OPINION SOBRE EL JUEGO: Bueno al principio el juego no me gusto porque la verdad es que no me acordaba bien de los temas que traba el mismo, pero luego de practicar un poco me fue agradando.

Instituto Fermín Naudeau

Turno Matutino

- ESTUDIANTE: VANESSA BALLESTEROS

CURSA EL: XI AÑO

OPINION DEL JUEGO: Para mí este juego matemático fue muy difícil ya que los temas que trata no los asimile muy bien cuando estaba en 4 año por eso mis rivales en el juego me llevaban gran ventaja.

- ESTUDIANTE: NICOLE CRESPO

CURSO: X AÑO

OPINION DEL JUEGO: Fue algo emocionante saber que había un juego sobre desigualdades y tuve una gran ventaja ya que fue una de las clases que mas me gusto este año por ese motivo pude desenvolverme bien resolviendo problemas.

- ESTUDIANTE: MONICO GONZALEZ

CURSA EL: X AÑO

OPINION DEL JUEGO: Me parece que es un juego interesante y divertido ya que compartes con tus amigos y así sabes quién de todos aprendió más las lecciones.

BARRIADA

- SR: JOSE DOMINGUEZ

OCUPACION: PROFESOR DE ESPAÑOL

OPINION DEL JUEGO: Me pareció un juego muy interesante que le recomendaría a los jóvenes ya que es fácil de jugar y tiene diferentes opciones, no tanto de resolver potencias sino también ecuaciones cuadráticas y desigualdades.